

Abstrak

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN GEMLINCER UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Elfani Julian Anggani

Latar Belakang: Modifikasi pada pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar sangatlah penting untuk dilakukan, karena esensi dari modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara membuat bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui permainan *gemlincer* layak digunakan untuk pembelajaran Penjasorkes.

Metodologi: Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) ini dilakukan dengan langkah yaitu 1). Desain Produk 2). Validasi Tahap I 3). Revisi Produk 4). Uji Coba Tahap 1 5). Revisi Produk 6). Validasi Tahap II 7). Uji Coba Skala Besar 8). Validasi Tahap III 9.) Produk Akhir.

Hasil Penelitian: Produk permainan *gemlincer* memperoleh nilai akhir dari ahli Permainan 95% dengan kategori Sangat Baik, dari ahli Pendidikan mendapat nilai 98% dengan Kategori Sangat Baik, dari Ahli Pembelajaran mendapat nilai 95% dengan kategori Sangat Baik, dari Guru Penjasorkes mendapat nilai 83% dengan Kategori Baik dan dari siswa mendapat nilai 97,25% dengan Kategori Sangat Baik.

Kesimpulan: Permainan *gemlincer* layak digunakan untuk pembelajaran siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Permainan *Gemlincer*.

Abstract

GEMPLINER GAME DEVELOPMENT MODEL FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Elfani Julian Anggani

Background: Modifications in physical education learning in elementary schools are very important to do, because the essence of modification is to analyze and develop learning materials by designating in the form of learning activities that can potentially aid the students in their learning. The purpose of this study is to find out which Gemlincer games are suitable for Physical Education learning.

Methodology: This research uses the Research and Development (R&D) research method which is carried out in steps. Step 1). Product Design 2). Phase I Validation 3). Product Revision 4). Test Phase 1 5). Product Revision 6). Phase II Validation 7). Large Scale Trial 8). Phase III Validation 9.) Final Products.

The Results: Gemlincer game products had the final scores from Game 95% experts in the Very Good category, from Education experts scored 98% in the Very Good Category, from Learning Experts scored 95% in the Very Good category, from the Physical Education Teacher earned a score of 83% in the Good Category and from students scored 97.25% with the Very Good Category.

Conclusion: Gemlincer games are suitable for elementary school student learning.

Keywords: Development, Gemlincer Games